

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat dan berkembang. Pada sekitar awal dekade 80-an, video game hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain pada sebuah console dengan tampilan yang masih sangat sederhana. Pesawat televisi dibutuhkan sebagai media tampilan. Perusahaan game yang terkenal pada saat itu adalah Atari, Sega dan Nintendo. Namun kini game sudah berkembang dengan luar biasa, hingga tampilan 3D bahkan sensor gerak seperti *kinect*. Dapat dikatakan game memiliki prospek yang sangat baik dengan perkembangan yang continue mengikuti zaman.

Seiring perkembangan game yang sangat pesat, maka jenis dan *interface* game juga semakin berkembang. Dengan adanya game-game 3D dan virtual reality, tidak berarti game 2D menjadi terbelakang. Peminat game 2D juga masih banyak, dan saat ini game android mulai mendominasi, namun di internet, peminat game 2D lebih banyak menggunakan flash. Game 2D tidak kalah dari game 3D, contohnya saat ini yang paling laris adalah *angry birds*.

Panahan sudah menjadi alat bertahan hidup pada peradaban manusia sekitar seratus ribu tahun yang lalu dan sudah dilombakan sejak 1844 di Inggris, dalam sejarah PON panahan merupakan cabang olahraga yang selalu

diperlombakan, dewasa ini di kampung - kampung juga sudah mulai di kembangkan permainan panahan.

Dari hal-hal tersebut di atas, penulis menjadi tertarik membuat game karena prospeknya ke depan yang luar biasa, dan alternatif termurah sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan yang peminatnya sangat banyak dari semua kalangan. *Game* yang akan dibuat disini menggunakan tampilan 2D dengan grafis yang modern, dengan tema panahan. Oleh sebab itu penulis mengambil judul tugas akhir *Game Shoot The Point*, seperti namanya tujuan dalam permainan ini yaitu menembak target (atau range) menggunakan busur dan anak panah memperhatikan keakuratan memukul target untuk memanah papan dalam ketrampilan akurasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat game yang menarik berjenis shooting yang menarik untuk usia 11-17 tahun ?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini terdiri dari 3 level
2. Jenis *game* yaitu *shooting*
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player* atau satu user
4. Target *user* adalah yang berusia 11-17 tahun
5. Perangkat lunak yang digunakan :

- Adobe Flash CS 3

- Adobe Photoshop
- Action Script 2.0
- Adobe Audition 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game Shoot The Point* yang menghibur para pemainnya.
2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Diploma III pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia
2. Sebagai media hiburan bagi para pemain game ini
3. Mengasah kemampuan berpikir, konsentrasi bagi para pemain game

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku – buku sumber yang terkait dengan penelitian ini agar kekurangan informasi maupun data bisa dilengkapi..

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan mendownload data melalui media internet.

3. Metode Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyelesaian game yang telah tersusun.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *game Shoot The Point* seperti Adobe Flash CS 3 dengan ActionScript, dan Photoshop CS 3

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini berisi perencanaan rancangan *game Shoot The Point* yang akan dibuat penulis.

BAB IV Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

